XBOX 360®

COALITION OF ORDERED GOVERNMENTS

MANUAL

技術的参考文献

GEARS OF WAR 2®

部外秘

CERO Z
18才以上のみ対象

警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体およびアクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は、後で参照できるように保管してください。Xbox 360 およびアクセサリーの取扱説明書の更新については、http://www.xbox.com/jp/support/ をご覧ください。

ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣 (けいれん)、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク (表面) 及びアイコン (裏面)を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (http://www.cero.gr.jp/) をご覧ください。

部外秘

COGFM2

目 次

技術的参考文献

統 一 連 合 政 府

フィールド マニュアル

目次	ページ

はじめに....................4
物語の背景....................5
武器....................6
コントローラー....................12
ヘッドアップ ディスプレイ....................14
クリムゾン オーメン(ライフ)....................16
攻撃....................17
アクティブ リロード....................18
接近攻撃....................19
ミートシールドと処刑スタイル....................20
基本動作....................21
特殊アクション....................24
メインメニュー....................25
ストーリーモード(協力プレイ)....................26
マルチプレイヤー....................27
マルチプレイヤー ゲームタイプ....................30
カメラとスクリーンショット モード....................34
Xbox LIVEについて....................35
Credits....................36
Japanese Voice Actors....................38
サポート情報....................39

COALITION OF ORDERED GOVERNMENTS

我々ゲーム開発者は、とかくプレイヤーに多くを求めがちです。

強敵ひしめく絶体絶命の窮地に追い込むだけでは飽き足らず、我々が創り出した仮想世界にどっぷりとはまり、心酔してくれることを期待します。何より我々は、プレイヤーがゲームの中でインタラクティブな体験を堪能し、それによってゲームならではの満足感と、仮想世界との密接な結びつきを味わってくれることを願っているのです。

GEARS OF WAR 2 は、映画のアクション シーンからヒントを得て開発されました。目指したのは、プレイヤー自身が夏休み公開の超大作映画に主演しているような気分になれるゲームプレイ。つまり、ジェットコースターに乗っているような感情の揺さぶりを体感してもらうことです。たとえば、暗闇の中で突然ローカストの大軍に襲われ絶望を味わったかと思えば、次の瞬間にはチェーンソーを振りかざして敵を地底に追い返し、最高の高揚感を味わうという具合です。

マーカス フェニックスとしてデルタ部隊を率いる時、プレイヤーは人類の存亡を賭けた戦いに挑みます。本作は壮大なスケールの叙事詩であり、同時に極めて個人的な物語でもあります。最愛の妻の消息を追うドミニク サンチャゴの苦悩は頂点に達し、その一方で、人類最後の砦であるハシントは脅威にさらされ、COG 軍は背水の陣で最後の反撃を開始します。

我々の愛情がたっぷり込もったこのゲームを、どうか存分に楽しんでください！

--CliffyB
リード デザイナー
エピック ゲームズ

A-39

部外秘

物語の背景

[プレスコット議長の演説より]

ライトマス爆弾による掃討作戦は遺憾ながら功を奏さず、敵は再び戻って来た。都市をそっくり沈下させるほどの力を携えてだ。

今や、我々の最後の希望であるこのハシントまでもが危機にさらされている。すべてを奪われる前に、我々が取るべきアクションはただひとつ、反撃だ。

諸君、今回の任務はたやすいことではない。だが、必要不可欠な戦いなのだ。我々が生き延びるために。我々が来るべき未来を迎え、子供らの成長を見届け、絶えて久しい平和な暮らしを取り戻すために。

今こそ奴らを一掃せねばならない。奴らが巣食う地底に乗り込み、一息に叩き潰すのだ。

今日こそ敵の本拠地を直撃し、人類の歴史を本来の正しき道へ引き戻すのだ。生き残るべきは人類であることを証明するのだ！

我々の運命は今、諸君に託された。諸君の手で人類の未来を取り戻すのだ！

武　器

ランサー アサルトライフル

- COG 軍の主力武器
- フル オートマチック
- 中距離戦闘用
- 接近戦で致命的な殺傷力を発揮

先端部のチェーンソーは、Ⓑを押し続けることにより起動する。これは接近戦において敵を切り裂くための機能だが、特定の障害物を破壊する際にも有効。

ハンマーバースト アサルトライフル

- ローカスト軍ドローンの標準装備武器
- ランサーを上回る威力と命中率
- ズーム機能

射撃における威力ではランサーを上回るが、接近戦での威力はチェーンソーを欠く分ランサーより劣る。RT を引くスピードに応じて速射が可能となるが、命中率は低下する。

ナッシャー ショットガン

- 高いストッピングパワー
- 装弾数 8 発
- 至近距離で最大の威力を発揮

装弾数は少ないが、それを補って余りある威力を有する。至近距離からの発砲ではドローンを一撃で倒す殺傷力を持つが、遠距離からではほとんど威力はない。

ピストル系

片手で撃てるため、ミートシールドやブームシールドで身を守りながら敵を攻撃できる。

スナップピストル

- COG軍の標準支給品
- 優れた補助武器
- ズーム機能

自動連射ではなく1発ずつの発射だが、RT を引くスピードに応じて速射が可能。

ゴルゴンピストル

- 中距離戦闘用
- デュアルクリップ アクション
- ズーム機能

1回のリロードで4連バースト射撃が可能。弾倉が小さくリロードに時間がかかるが、近距離攻撃での威力は極めて高い。

ボルトックピストル

- パーフェクトなアクティブ リロードで連射速度が向上
- 単発では最大の殺傷力
- ズーム機能

命中率ではゴルゴンピストルを上回るが、装弾数が6発のみのため、常に残弾数を意識する必要がある。射撃距離を問わず絶大な威力を発揮する。

ブームシールド

- 銃撃や爆発から身を守る携帯型の防具
- ピストル系とのみ併用が可能

敵の攻撃から身を守ることができるが、使用中は移動速度と機動性が低下する。落ちているシールドを拾うには、接近して X を押す。
構えた状態で LT を引きながら A を押すと地面に設置できるが、敵に蹴り倒されることもあるので注意が必要。手放す場合は武器の変更と同様。

グレネード系

ターゲットエリア内の敵を一掃する際に重宝する手投げ式の爆弾。
LT を引き続けると軌道が曲線で表示される。R で軌道を調整し、RT を引いて投下する。
B を押して、敵や壁などの障害物に仕掛けることも可能。
敵に仕掛けた場合は数秒後に、壁や障害物にトラップとして仕掛けた場合は、敵が接近すると爆発する。

フラグ

一発で敵を倒すほどの破壊力を誇る。ローカストホールをふさぐことも可能。複数の敵を一掃したい場合に効果的。

スモーク

敵を吹き飛ばす効果と、煙で視界を遮る効果を併せ持つ。

インク

致死効果のある強い毒ガスを放出し、辺りを一時的に汚染する。

ブームショットを敵の集団に打ち込めば、爆発がすべてを片付けてくれるらしい。

火炎放射器

• 遮蔽物周辺の敵に対し効果的
• パーフェクトなアクティブ リロードで射程が延びる

集中砲火で敵を焼き尽くす。反撃を封じるには、確実にとどめを刺すまで放射を続けよう。

ロングショットライフル

• 高倍率のズーム機能　• 遠距離からでも高い攻撃力を発揮
• パーフェクトなアクティブ リロードでヘッドショットの破壊力が向上

ヘッドショットに成功すれば、大抵のローカストは一撃で倒すことができる。照準スコープでズームインするには、LT を引きながら R をクリックする。1 回のリロードで撃てる弾数は 1 発のみ。

ブームショット

• 一撃必殺の破壊力　• 移動速度への影響なし
• パーフェクトなアクティブ リロードで小爆発数が増加

最初の爆発で広範囲に撒き散らされた子爆弾が、連鎖的に小爆発を起こす。リロードに時間がかかるが、威力は絶大。着弾地点が近すぎると巻き添えになる恐れがあるため、至近距離や狭い場所での使用は注意が必要。1 回のリロードで撃てる弾数は 1 発のみ。

トルクボウ

- 強力な爆発力のある矢尻付きの矢を放つ
- 高精度の照準機能
- 接近戦に効果的

遠距離攻撃での精度が秀逸だが、入念な照準合わせが重要。RT を引き続けてチャージし、狙いを定めて放すと矢が放たれる。発射前にしっかりチャージすると、ターゲットに爆発前の矢を突き刺すことができる。

ドーンハンマー

- 衛星を介して発射するイミュルシオン エネルギーの粒子ビーム砲
- 携帯型のレーザーポインターで照準を定める
- 大型の敵を迅速に倒すことが可能

ターゲットが目視可能で、かつ衛星と交信可能な屋外でのみ使用が可能。LT を引きながら照準を合わせ、RT を引いて発射するが、照準がロックされるまで数秒かかる。

イミュルシオン =

トロイカタレット

- 台座に設置された強力なマシンガン
- ガンナーをシールドで防御

極めて高い攻撃力を持つ固定式武器。遭遇した場合は被弾しないよう、必ずカバーポジションで退避すること。ただし、ガンナーを倒せば奪取も可能。オーバーヒートしやすいため、適宜 RB を押して冷却が必要。

重火器系

圧倒的な破壊力を持つ一方、所持している間は移動速度と機動性が低下する。

マルチャー

- 強力なチェーンガン
- 豊富な装弾数
- 複数の敵を同時に倒せる優れた貫通力

手持ちでも発射可能だが、遮蔽物など安定した台座に LT を引いて固定することにより、命中率が大幅に向上する。RT を引くと銃身が回転して発射が始まり、オーバーヒートするか弾薬が尽きるまで RT を引き続けることで連射が可能。冷却するには RB を押す。

迫撃砲

- 複数の敵に遠距離から大ダメージを与えることが可能
- 地面に設置して使用
- 大型の敵に対して絶大な威力を発揮

まず LT を引き続けて設置し、そのまま RT を引き続けながら照準を定め、放すことで発射する。RT を長く引き続けるほど射程が伸びる。発射した砲弾は着弾寸前に空中で分裂し、その後致命的な爆発を起こす。発射時に特有の音を発するため、敵に狙われた場合は迅速に退避すること。また、爆発に巻き込まれる恐れがあるため、至近距離や狭い場所での使用は十分な注意が必要。

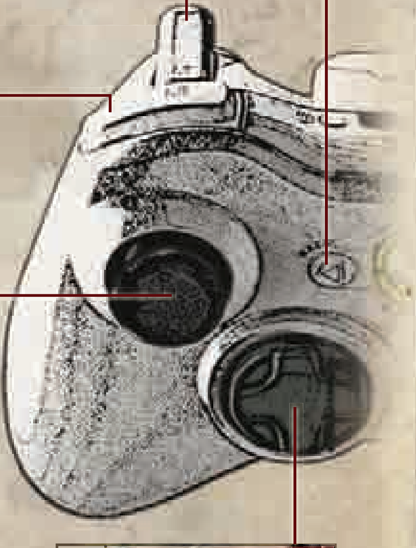
コントローラー

BACK: ムービーをスキップ / スコアを表示(マルチプレイヤー)

LT: 狙う

LB: 現在のタスク / 仲間の状況を表示

L: 移動



方向パッド: 武器の切り替え

デフォルト設定:コントローラーの設定を変更するには、[オプション]メニューから[Xbox 360 コントローラー設定]を選択します。

開始 / ポーズ
（オプション）
START

撃つ /
グレネード投下
RT

リロード
（タイミングよく再度押して
アクティブ リロード）
RB

Y 注目ポイントを見る

X 使う / アクション

B 接近攻撃 /
グレネードをセット
（押し続けて
チェーンソー起動）

A カバー / ダイブ /
マントル
（押し続けて
ローディーラン）

視点移動
（クリックしてズーム）
R

ヒント：ミートシールドと処刑
アクションの操作については、
20ページを参照してください。

ヘッドアップ ディスプレイ

現在のタスク：LB を押し続けて表示

武器セレクター：✚ を押して武器を選択

または

クリムゾン オーメン（ライフ / デス インジケーター）
（16ページ参照）

または

照準：LT を引き続けて表示
（17ページ参照）

拾った弾薬

部外秘

仲間の状況：ダウンしている仲間は赤で表示される。
回復させるには、近づいて X を押す

装備中の武器

弾薬メーター

アクティブ リロード インジケーター： RB を押してリロード、タイミングよく再度押してアクティブ リロード
（18 ページ参照）

アクション インジケーター
特殊な動作や特定のアクションが可能なときにアイコンが表示される（21 ～ 24 ページ参照）

アクティブ リロードがなかったら、あの戦闘でやられていたかも…

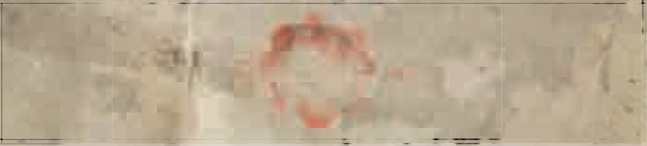
部外秘

クリムゾン オーメン（ライフ）

ターゲットに対するダメージの有無は流血によって、自分自身のダメージの度合いはクリムゾン オーメンによって判断が可能です。

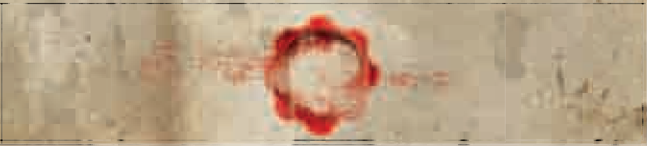
負傷

FIG. 1-A



瀕死

FIG. 1-B



ダウン / デス

FIG. 1-C

負傷や瀕死の状態に陥ったとしても、それ以上のダメージを受けなければ、時間の経過と共に自然回復します（カバーのスキルを磨くチャンスです）。

ダウンまたはデス状態になると、クリムゾン オーメンは真っ赤に染まります。ダウン状態では、Ⓛ で這って逃げなければ、さらに出血してデスに至ります。その際 Ⓐ を連打すると、移動速度を上げることができます。

攻　撃

狙いを定める

狙いを定めるには LT を引いたまま R を動かします。ターゲットに照準が合うと照準マーカーの表示が赤に変わります。カバーポジションから狙う場合は、身体が遮蔽物に隠れていても頭部を敵にさらすことになるため注意が必要です。

ズーム

ロングショットライフルやハンマーバースト アサルトライフル、特定のピストルを装備している時は、LT を引いたまま R をクリックするとターゲットエリアが拡大表示されます。

ヒップショット

R で狙い RT を引いて発射します。発射までの時間は短縮できますが、命中率は大幅に低下します。

ブラインドファイアー

カバーポジションで RT を引くと、身体を敵にさらすことなく武器を発射することができます。この動作では物陰から銃だけを出して発射しますが、ヒップショットよりもさらに命中率は低下します。

ピストル =

アクティブ リロード

手動でリロードするには RB を押します。

リロード中に再度 RB を押すことにより、 アクティブ リロードを行います。この動作を成功させるにはタイミングが重要です。アクティブ リロードを行った場合、 結果は次のいずれかになります。

成功

FIG. 2-A

リロード時間が短縮されます。

パーフェクト

FIG. 2-B

リロード時間が大幅に短縮され、武器の種類によってはダメージ ボーナスとして攻撃力が若干上がります。

失敗

FIG. 2-C

装填ミスとなり、 通常の自動リロードより時間がかかってしまいます。

部外秘

接近攻撃

敵と至近距離で相対した場合、Ⓑを押すと装備している武器で敵に殴りかかることができます。ただし、敵からも同様の反撃を受ける危険があるので要注意です。

しかし、COG軍にはチェーンソーという、接近戦で非常に有利な武器があります。ランサー アサルトライフルの先端部には、カーバイド合金製で可変トルクのチェーンソーが装着されています。この銃を装備しているときにⒷを押し続けると高速回転のチェーンソーが起動し、敵に切りつけることができます。この致命的な攻撃に耐えられる敵は、そう多くありません。

ヒント：チェーンソーで攻撃している間、別の敵から銃撃される可能性があります。

グレネードを装備している状態でⒷを押すと、敵にグレネードを仕掛けたり、接近すると爆発するトラップとして壁などに仕掛けたりすることができます。

チェーンソー デュエル

ランサー アサルトライフルを構えている相手に対してチェーンソー攻撃を仕掛けると、チェーンソー デュエルとなります。この状態から相手を倒すには、素早くⒷを連打します。

相手よりも機敏に徹底して攻撃すれば、ダメージを負わずに一騎討ちを制することができます。

ティッカーの奴らめ… とにかく先手必勝だ

ミートシールドと処刑スタイル

ダウンしている(這っている状態)敵は、ミートシールドとして利用するか、または処刑スタイルでとどめを刺すことができます。

ミートシールドとして利用するには、ダウンしている敵に近づき Ⓐ を押します。ミートシールドは、銃撃から身を守ったり、敵に向っていく時に効果を発揮します。ただし、ミートシールドを利用している間は、片手で扱えるピストル類しか攻撃には使えません。また、受けたダメージが大きすぎるとミートシールドはデス状態となります。

ミートシールドを利用しながら接近攻撃を仕掛けるには Ⓑ を押します。ミートシールドを手放すには、Ⓧ を押すか武器を切り替えます。この時、シールドにされていたプレイヤーはデス状態となります。

ダウンした敵に処刑スタイルでとどめを刺すには、以下のいずれかを行います。

Ⓧ ストンプ キル	Ⓑ クイック キル	Ⓨ エクステンド キル

接近攻撃によるキルは独特の興奮を得られるかもしれませんが、一定の距離を置いた通常攻撃のほうがはるかに安全であることを覚えておきましょう。

基本動作

キャラクターの移動は Ⓛ を操作します。ダイブ、カバー、マントル、ローディーランなどのアクションは、すべて Ⓐ と Ⓛ の組み合わせで行うことができます。

カバーポジションを取る

FIG. 3-A

戦場で身を隠す術を知らなければ、生き残ることはまず不可能です。カバーポジションを取るには、柱や扉など、身を隠せそうな物体の近くに移動し、Ⓐ を押します。
遮蔽物の陰でかがむには、Ⓛ をクリックします。

カバーポジションをやめる

FIG. 3-B

カバーポジションから通常の体勢に戻るには、身を隠している物体から離れます。

マントル

FIG. 3-C

低い障害物を乗り越えるには、まずカバーポジションを取ったうえで、Ⓛ を進行方向に倒しながら Ⓐ を押します。

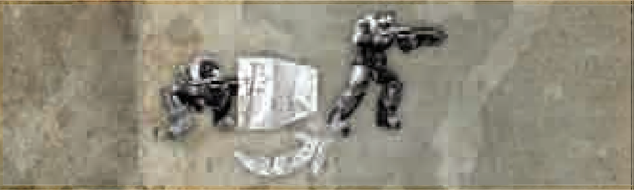
ダイブ

FIG. 3-D

進行方向に Ⓛ を倒しながら Ⓐ を短く押します。近くに身を隠す場所がない場合、敵の攻撃をよけるのに効果的です。また、カバーポジションから素早くロールアウトする場合にも便利です。

カバースリップ

FIG. 3-E



後ろに下がらず、カバーポジションから素早く飛び出すには、進行方向に Ⓛ を倒しながら Ⓐ を押します。

部外秘

スワットターン

FIG. 3-F

カバーポジションの状態で、姿をさらす時間を最小限に抑えつつ、付近の別のカバーポイントに素早く移動するには、隣接した遮蔽物の方向に L を倒しながら A を押します。スワットターンを中断するには、A を押し続けます。

ローディーラン

FIG. 3-G

敵の銃撃を避けるために身をかがめながら走るには、カバーポジションを取っていない状態で A を押し続けながら進みたい方向に L を倒します。この動作中は銃を撃つことはできません。ローディーランからカバーポジションに素早く移行するには、遮蔽物に向かいながら A を押し続けます。

這って移動

FIG. 3-H

ノックダウンされた場合は L で移動し、復活させてくれそうな味方や安全が確保できる場所まで這って逃げましょう。

このとき、素早く A を連打すると移動速度を上げることができ、RT を引くと這いながら仲間に助けを求めることができます。また、グレネードを装備した状態でダウンした場合は、とどめを刺される直前に RT を引き、敵を道連れにすることもできます。

特殊アクション

特定のアイテムを利用して、移動や照準以外の特殊アクションを行うには Ⓧ を押します。このときキャラクターが取る行動は、対象アイテムや周囲の状況により異なります。弾薬がそばにあるときなど、Ⓧ でアクションが可能なときには状況に応じて各種アイコンが表示されます。

周囲にあるアイテム	Ⓧ で取るアクション
落ちている武器	武器を拾う / 交換する
弾薬や武器	弾薬を拾う
ブームシールド	シールドを拾う
ダウンした味方	仲間を回復させる
ダウンした敵	ストンプ キルでとどめを刺す
使用可能な無人のタレット	タレットにつく
開けることが可能なドア	ドアを蹴り開ける（FIG. 1 を参照）
使用可能なレバーまたはスイッチ	レバー / スイッチを使う（FIG. 2 を参照）
回すことが可能なバルブ	バルブをつかむ
使用可能なボタン	ボタンを押す
はしご	昇る / 降りる

FIG. 1 FIG. 2

メインメニュー

メインメニューからは、以下のモードを選択できます。

ストーリーモード（シングルプレイ）

単独で新しいゲームを開始するか、または保存されたゲームを再開します。ゲームの途中で協力プレイに移行するには、Xbox LIVE 経由でフレンドを招待するか、分割画面モードに切り替えます。

ストーリーモード（協力プレイ）

他のプレイヤーと協力して新しいゲームを開始するか、または保存されたゲームを再開します（26 ページ参照）。

トレーニンググランド

マルチプレイヤーゲームのルールを学び、BOT を相手に戦闘スキルを磨きます。

マルチプレイヤー

パーティーを作成するか、または既存のパーティーに参加して、マルチプレイヤー対戦に挑みます（27 ページ参照）。

HORDE

最大 4 人までのプレイヤーと協力し、ローカストの壮絶な波状攻撃に立ち向かいます（33 ページ参照）。

戦歴

実績や収集品、ランキング、スクリーンショット、アンロックした難易度やキャラクターなどを確認します。

ヒント：ゲームに招待するフレンドをフレンド リストから探すには、LB を押して、フレンド情報メニューにアクセスします。

= 地上の人類

ストーリーモード（協力プレイ）

メインメニューから［ストーリーモード（協力プレイ）］を選択した場合、以下のいずれかを選択できます。

ストーリーモード（協力プレイ）をホストする

新しいゲームを最初から始めるか、またはアンロック済みのActやChapter、任意のセーブポイントからゲームを再開することができます。

［パブリック Xbox LIVE］と［プライベート Xbox LIVE］は、Xbox LIVEでフレンドとオンラインプレイします。［パブリック Xbox LIVE］は、誰でも招待なしで参加できます。［プライベート Xbox LIVE］は、招待したフレンドだけが参加できます。

いずれも、Xbox LIVE ゴールド メンバーシップと高速インターネット接続が必要です。

［システム リンク］は、LAN上のプレイヤーのみが参加できます。

ストーリーモード（協力プレイ）に参加する

既存のセッションに参加して、他のプレイヤーと協力してプレイします。［パブリック Xbox LIVE］または［システム リンク］のゲームに参加できます。

ヒント：ホストさえ残っていれば、各プレイヤーはゲームの途中でも自由に参加したり退出したりできます。

ストーリーモード（分割画面）

Xbox 360本体1台の分割画面で、フレンドと2人でプレイします。

ヒント：協力プレイはいずれのモードでも、各プレイヤーがそれぞれ難易度を選択できます。

マルチプレイヤー

メインメニューから [マルチプレイヤー] を選択すると、最初にマルチプレイヤー パーティー ロビーに入ります。以下のいずれかのマッチタイプを選択して、パーティーを作成しましょう。

XBOX LIVE (パブリックまたはプライベート)

オンラインで、他のプレイヤーと協力したり対決したりします。
ランク マッチである [パブリック Xbox LIVE] には、マッチメイキング機能が含まれます。より詳細なカスタマイズが可能な [プライベート Xbox LIVE] は、フレンドとの手軽なプレイヤー マッチが楽しめます。いずれも、Xbox LIVE ゴールド メンバーシップと高速インターネット接続が必要です。

システム リンク (プライベート)

LAN上でのプレイヤー マッチです。

ローカル (プライベート)

Xbox 360 本体 1 台の分割画面で、フレンドと 2 人でプレイします。

ヒント : Xbox LIVE でのオンラインプレイの始め方については28 ～ 29 ページを参照してください。

パブリック マッチ

パブリック マッチはランキング対象となるため、カスタマイズ機能を最小限に留めることによりランキング データの整合性が保たれるようになっています。また、マッチメイキング機能により、スキル レベルが同等のプレイヤー同士をマッチングします。ゲームを開始するには 10 人 (Horde は 5 人) のプレイヤーが必要で、マッチメイキングが開始されると、他のプレイヤーは途中参加できません。

パブリック マッチを開始する

マルチプレイヤー パーティー ロビーで [パブリック Xbox LIVE] をマッチタイプとして選択し、続いてプレイリストを選択します。この選択によって、プリゲーム ロビーにいるプレイヤーが選択できるゲームタイプ (30 ページを参照) が決定されます。

フレンド リストに登録されているプレイヤーなら、同じパーティーでプレイすることができます。それぞれのパーティー メンバーが、他のプレイヤーを招待することができます。パーティー メンバーが集まり、プレイリストが選択されたら、リーダーが START を押すことによりマッチメイキングが開始されます。マッチメイキング開始後は途中参加できません。

マッチメイキングでは、まずパーティーが定員である 5 人に達するようプレイヤーが割り振られ、続いて対戦相手とのマッチングが行われます。たとえば、2 プレイヤーのみのパーティーは、まず 3 プレイヤーのパーティーとマッチングされます。ただし、Wingman だけは例外で、パーティー メンバーの定員は 2 プレイヤーのみです。

マッチメイキングが完了すると、プレイヤーは全員プリゲーム ロビーに入ります。ここで、これからプレイするゲームタイプとマップに投票します。

各自、使用するキャラクターを LT または RT で選び (Wingman を除く)、次にデフォルトの武器を LB または RB で選択します。パブリック マッチでは、これらを選択する時間は限られています。すべてのオプションが決定するとゲームが始まります。

ゲーム終了後は、毎回すべてのプレイヤーがマルチプレイヤー パーティー ロビーに戻ります。

ヒント：ランキング データは、戦歴でチェックできます。

プライベート マッチ

ランキング対象外ですが、より詳細なカスタマイズが可能です。

2プレイヤーからプレイでき、BOTを使用することもできます。各プレイヤーはゲーム途中でも自由に参加したり退出したりできます。

プライベート マッチを開始する

マルチプレイヤー パーティー ロビーの［マッチタイプ］から、［パブリック Xbox LIVE］、［システム リンク］、［ローカル］のいずれかを選択します。

パブリック マッチとは異なり、パーティー リーダーはゲームタイプを選択でき、ゲームのオプションもカスタマイズできます。

選択可能なオプションはゲームタイプによって異なりますが、ラウンド数、ラウンド タイムリミット、BOT数、出現する武器の種類などを自由に設定できます。

プレイするマップも、パーティー リーダーが決定するか、または未選択のまま参加者全員の投票で決めることができます。

ゲームタイプとオプションを決定したら、パーティー リーダーが START を押し、プリゲーム ロビーに入ります。

プライベート マッチではマッチメイキングが行われないため、プリゲーム ロビーからでも、あるいはゲームの途中からでも参加でき、BOTを参加させることも可能です。

プリゲーム ロビーでは、プレイヤーは Y を押してチームを移動できます。マップは、パーティー リーダーの選択、または参加者による投票で決定されますが、どちらの方法で決定するかはパーティー リーダーが決めます。

各プレイヤーは、使用するキャラクターを LT または RT で選び（Wingmanを除く）、次にデフォルトの武器を LB または RB で選択します。各オプションの選択にかけられる時間はパーティー リーダー次第です。リーダーが START を押すたびに次の設定項目へと画面が切り替わり、すべて設定し終わるとゲームが始まります。

ゲーム終了後は、毎回すべてのプレイヤーがマルチプレイヤー パーティー ロビーに戻ります。

将軍

マルチプレイヤー ゲームタイプ

WARZONE

ローカスト軍チームとCOG軍チームに分かれて対戦します。先に相手チームを全滅させれば勝利となる、チーム デスマッチ タイプのシンプルなゲームです。ラウンド中に倒されたプレイヤーは、ラウンド終了まで観戦モードに切り替わります。

GUARDIAN

同じく相手チームを全滅させれば勝利となるチーム デスマッチ タイプのゲームですが、各チームに１人ずつリーダーが存在し、リーダーが倒されるまで他のチーム メンバーは何度でも復活できます。また、リーダーを倒すには処刑スタイルでとどめを刺す必要があります。

WINGMAN

２人１チーム、最大５チームまで対戦でき、設定した目標スコアに達したチームがラウンド勝利となります。相手を倒すには、ワンショット キルか、または処刑スタイルでとどめを刺す必要があります。キル数とラウンド勝利に対してスコアが加算されるため、全ラウンドを制さなくても、最終的に勝利することができます。同点のチームがいた場合には、さらに１ラウンド戦って勝者を決定します。チームメイトは同一キャラクターの別バージョンとして戦うので、異なるキャラクターはすべて敵ということになります。

SUBMISSION

ターゲットとなる難民を発見してダウンさせ、ミートシールドとしながらマップ上のリング内に連れ帰ります。リング内に連行した難民はフラッグとみなされ、一定時間リング内に確保し続ければラウンド勝利となります。リング内に連れ帰る前に逃げられた場合には、再度見つけ出して確保する必要があります。難民は武装しているため、確保する際には注意が必要です。

EXECUTION

Warzone 同様、相手チームを全滅させれば勝利となりますが、ノックダウンされた場合も自動的に回復します。相手を倒すには、ワンショット キルか、または処刑スタイルでとどめを刺す必要があります。

ヤバいのはローカストだけじゃない、天候もだ。
場合によってはローカストよりタチが悪い。

= 弾薬

ANNEX

目標エリア（リング）内に一定時間留まることでエリアを制圧し、勝利に必要なスコアを獲得します。どのマップにも制圧可能なエリアが複数存在しますが、一度に制圧できるのは 1 か所のみです。敵に制圧されているエリアは、リング内に侵入し、敵を排除すれば奪取できます。各プレイヤーは倒されても無制限に復活できます。

制圧したエリアのポイント残量がゼロになると、マップ上の任意の場所に新しいエリアが出現します。最初に目標スコアに達したチームがラウンド勝者となります。プライベート ゲームでは目標スコアを自由に設定できます。

KING OF THE HILL

ラウンドごとに特定の目標エリア（リング）を制圧して、勝利に必要なスコアを獲得します。ただし、制圧したエリア内に最低 1 人のプレイヤーが残り、防衛する必要があります。制圧エリアの防衛中以外は無制限に復活できます。

Execution のルールが適用されるため、相手チームのメンバーを倒すには、ワンショット キル、または処刑スタイルでとどめを刺す必要があります。Annex では複数のエリアが次々に現れるのに対し、King of the Hill では 1 ラウンドにつき 1 エリアのみが制圧対象となります。

ヒント：ダウンした味方を回復させるには、近づいて Ⓧ を押します。

HORDE

GEARS OF WAR 2 で新登場したアーケード スタイルのゲームタイプです。次第にパワーアップしていくローカスト軍の波状攻撃 (ウェーブ) に対抗し、最大 5 人までのプレイヤーが協力して挑みます。

各ウェーブは、マップ上の任意の場所に敵が出現した状態で開始され、次のウェーブに進むためには、マップ上のすべての敵を倒す必要があります。ウェーブ途中で倒されたプレイヤーは、次のウェーブまで復活できません。

ウェーブを重ねるごとに難易度が上がっていくため、プレイヤー同士が協力し、戦略を立てて挑む必要があります。また、ウェーブ終了後、プレイヤーは毎回それぞれの場所に留まったまま次のウェーブを迎えるため、新しいウェーブが始まる前に各プレイヤーの居場所を把握しておく必要があります。

新しいウェーブが始まるたびに、特定の武器の弾薬が出現します。 マップ上に散らばる弾薬ケースもリセットされます。 ただし、補充に気をとられているうちに敵の攻撃が始まってしまうと、いとも簡単に味方と離ればなれになってしまうので注意が必要です。

ウェーブ途中でプレイヤーが全滅した時点でゲーム終了となります。

カメラと
スクリーンショット モード

マルチプレイヤーマッチの途中で倒された後は、様々な方法で戦闘を観戦することができます。

バトルカメラを切り替えるには、LT と RT を引きます。
それぞれ定位置から撮影されている映像を切り替えることにより、マップ内の各地の戦闘を見ることができます。

プレイヤーカメラを切り替えるには LB と RB を押します。
これらのカメラは、生き残っている仲間を三人称視点で見せてくれます。敵の視点の映像を見ることはできません。

ゴーストカメラを起動するには X を押します。このカメラは、L と R を動かすことによりマップ上を自由に移動できます。

プレイヤー名の表示/非表示を切り替えるには A を押します。

観戦中にスクリーンショットを撮影するには B を押します。撮影したスクリーンショットは戦歴に保存できます。

= ボート

Xbox LIVE® について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。

Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマー カードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。

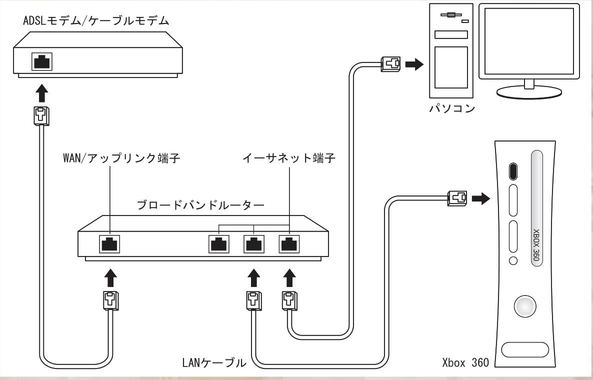
さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームのデモ版や予告編ムービー、ゲームをより楽しくする追加キャラクター、マップ、アイテムなど、さまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

* 各ゲームにより対応機能は異なります。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。



保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能·サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、ファミリー タイマーの設定によりプレイ時間を限定することもできます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および http://www.xbox.com/jp/familysettings/ をご覧ください。

ゲームで使用されている言語について

使用中のゲームで、現在表示されている言語以外の言語がサポートされている場合、Xbox ダッシュボードの [システム設定] - [本体の設定] - [言語] または [国や地域] をその言語に対応した設定にすることで、ゲームで使用できるようになります。詳しくは http://www.xbox.com/jp/support/ をご覧ください。

EPIC GAMES

Design Director
Cliff Bleszinski
Sr. Producer
Rod Fergusson
Lead Programmer
Ray Davis
Lead Level Designer
Dave Nash
Art Direction
Chris Perna
Sr. Gameplay Designer
Lee Perry
Art
Chris Bartlett, Sr. Artist
Mike Buck, Sr. Artist
Shane Caudle, Technical Art Director
Scott Dossett, Sr. Animator
Peter Ellis, Sr. Artist
Jeremy Ernst, Animator
Bill Green, Artist
Matt Hancy, FX Artist
James Hawkins, Sr. Concept Artist
Pete Hayes, Sr. Artist
Aaron Herzog, Sr. Animator
Jay Hosfelt, Lead Animator
Wyeth Johnson, Sr. FX Artist
Kevin Johnstone, Sr. Artist
Kevin Lanning, Sr. Character Artist
Greg Mitchell, Sr. Cinematics Director
Mark Morgan, Sr. Artist
Maury Mountain, Artist
Shane Pierce, Sr. Concept Artist
Aaron Smith, Sr. Artist
Mikey Spano, Sr. Artist
Kendall Tucker, Sr. Artist
Jordan Walker, Texture Artist
Chris Wells, Sr. Character Artist
Alex Whitney, Sr. Animator
Audio
Mike Larson, Audio Director
Level Design
Andrew Bains, Sr. Level Designer
Adam Bellefeuil, Sr. Level Designer
Jim Brown, Sr. Level Designer
Ryan Brucks, Level Designer
Phil Cole, Sr. Level Designer
Grayson Edge, Sr. Level Designer
Dave Ewing, Lead MP Level Designer
Stuart Fitzsimmons, Level Designer
Bastiaan Frank, Sr. Level Designer
Josh Jay, Level Designer
Warren Marshall, Sr. Level Designer
Demond Rogers, Sr. Level Designer
David Spalinski, Level Designer
Ken Spencer, Sr. Level Designer
Alan Willard, Sr. Level Designer
Production
Tanya Jessen, Sr. Associate Producer
Chris Mielke, Art Production Manager
Programming
Josh Adams, Sr. Engine Programmer
Nick Atamas, Engine Programmer
Derek Cornish, Sr. Engine Programmer
Laurent Delayen, Sr. Gameplay Programmer
Jeff Farris, Sr. Gameplay Programmer
Mike Fricker, Sr. Engine Programmer
James Golding, Sr. Gameplay Programmer
Joe Graf, Technical Director, Unreal® Engine 3
Wesley Hunt, Sr. Engine Programmer
Josh Markiewicz, Sr. Gameplay Programmer
Rob McLaughlin, Sr. Gameplay Programmer
Keith Newton, Engine Programmer
Matt Oelfke, Gameplay Programmer
Ron Prestenback, Gameplay Programmer
Andrew Scheidecker, Sr. Engine Programmer
Dan Schoenblum, Sr. Engine Programmer
John Scott, Sr. Engine Programmer
Scott Sherman, Sr. Engine Programmer
Niklas Smedberg, Sr. Engine Programmer
Lina Song, Sr. Engine Programmer
Stephen Superville, Sr. Gameplay Programmer
Tim Sweeney, Technical Director
Martin Sweitzer, Sr. Gameplay Programmer
Matt Tonks, Gameplay Programmer
Daniel Vogel, Lead Engine Programmer
Joe Wilcox, Sr. Engine Programmer
Daniel Wright, Engine Programmer
Sam Zamani, Sr. Engine Programmer
Quality Assurance
Jess Ammerman, Game Tester
Prince Arrington, Sr. Game Test Manager
Scott Bigwood, Game Test Supervisor
Karlo Cedeno, Game Tester
Roger Collum, Lead Tester
Ben Chaney, Lead Tester
Alex Conner, Game Tester
Joshua Fairhurst, Game Tester
Jerry Gilland, Game Tester
Drew Griffin, Game Tester
Steven Haines, Game Tester
Justin Hair, Game Tester
Brett Holcomb, Engine Tester
Aaron Jones, Engine Tester
Josh Keller, Game Tester
Chris Lavalette, Game Tester
John Liberto, Game Tester
John Mauney, Game Tester
Matthew Montague, Game Tester
Matthew Sorrell, Game Tester
Jon Taylor, Lead Tester
Craig Ushry, Game Tester
System Administration
Woody Ent, Systems Technician
Warren Schultz, Sr. IT Manager
Shane Smith, Sr. IT Manager
Biz
Dr. Michael Capps, President
Mark Rein, VP Marketing
Jay Wilbur, VP Biz Dev
Jay Andrews, General Counsel
Sarah Asby, Office Assistant
Joe Babcock, Controller
Dana Cowley, PR Manager
Sheri Christie, IP and Contracts Administrator
Anne Dube, Office Manager
Kimberly Lucas, HR Director
Richard Nalezynski, UDN Support Manager
Beth Rosenberry, Executive Assistant
Special Thanks
Melissa Batten, our thoughts and prayers are with her and her family. David Burke, Nick Cooper, Paul Jones, Paul Mader, Amitt Mahajan, Jeff Morris, Steve Polge, and Sidney Rauchberger.
And an extra special thanks to all of our friends and family for their patience, understanding and love, all of which were necessary to finish Gears of War 2.

EPIC SHANGHAI

Art Manager
Zhang Lei
Art
Tang Jing Jing
Hu Jin Wei
Liu Yun
Deng Yi Le
Zhao Lu
Ming Ya Jun
Zhang Jin
Liao Zhi Gao
Wang Teng Teng
Chen Xiao
Wang Wei Jia
Liu Chen Lin
Biz
Paul Meegan, CEO
Lu Zhi Gang, President
Special Thanks
Liao Jun Hao

PEOPLE CAN FLY

Project Manager
Piotr Krzywonosiuk
Additional Multiplayer Level Design
Adrian Chmielarz
Pawel Dudek
Bartek Kmita
Dariusz Korotkiewicz
Wojciech Madry
Rafa Maka
Michal Nowak
Andrzej Poznanski
Bartek Roch
Krystian Stefanski

CONTRACTORS

Actors—Voiceover
John Di Maggio: *Marcus Fenix, Franklin*
Carlos Ferro: *Dominic Santiago*
Fred Tatasciore: *Damon Baird, Tai Kaliso, Locust Drone and Boomer*
Lester Speight: *Augustus Cole*
Nan McNamara: *Anya*
Michael Gough: *Anthony and Benjamin Carmine*
Robin Atkin Downs: *Minh Young Kim, Henny, Chaps, Niles, Locust Kantus, Boomer, and Sires*
Dee Baker: *RAAM, Theron Guard, Locust Drone, Sires*
Carolyn Seymour: *Myrrah*
Jamie Alcroft: *Victor Hoffman*
Peter Jason: *Dizzy, Hanley*
Charles Cioffi: *Chairman Prescott, Adam Fenix*
Nolan North: *Jace Stratton, Gamma 3 Soldier, KR Pilot #3*
Leigh Allyn Baker: *KR Pilot #2, COG Medic #1, Centaur Driver #1*
Wally Wingert: *Omega 1 Soldier, Charlie 6 Soldier, COG Medic #2*
Chris Cox: *Beta 4 Soldier, Centaur Driver #2 KR Pilot #1*
Courtney Ford: *Maria*
Actors—Motion Capture
Patrick Downey
Kit Fitzsimons
Matt McGrath
Rachel Pedersen
Katie Shutrump
Ryan Stevens
Gabe Wood
Cinematic Rigging
Nina Fricker
Music
Music Composed by Steve Jablonsky
Orchestrators
Penka Kouneva
Danail Getz
Copyist
Junko Tamura
Music Preparation
Bonnie Lavine
Robert Puff
Additional Arrangements
Pieter Schlosser
Remote Control Productions
Mixed by Jeff Biggers
Assisted by Katia Lewin
Skywalker Sound
Score Recording
Leslie Ann Jones
Assisted Score Recording
Dann Thompson
Judy Kirschner
Robert Gatley
Pro Tools Operator
Andre Zweers
Score Performed by The Skywalker Symphony Orchestra
Conductor
Tim Davies
Orchestra Contractor
Janet Ketchum
Concertmistress
Kay Stern
Vocals Performed by The Skywalker Chorus
Conductor
Ian Robertson
Choir Contractor
Deborah Benedict
Soprano Soloist
Mitzie Kay
Assistants to Composer
Pieter Schlosser
Doug Clow
Additional Music
Kevin Riepl

Sound Design
Joey Kuras
Jamey Scott
Soundelux Design Music Group
Prerendered Cinematic Audio Mixes
Technicolor Interactive Services
Mocap Animation Cleanup
Cinematic Facial Animation
Technicolor Creative Services
Voiceover Recording and Editing
Voice Casting Director
Chris Borders

MICROSOFT GAME STUDIOS

PRODUCTION
Executive Producer
Laura Fryer
Producers
Deanna Hearns
Mike Forgey
Erika Carlson

DEVELOPMENT
Development Manager
Relja Markovic
Software Development Engineers (SDEs)
Greg Snook
Mark Mihelich
Brandon Burlison

ART
Art Director
Tim Dean
Media Production Director
Curtis Neal
Artist
Mike Kihara (FILTER)

GAME DESIGN
Lead Design Director
Chris Esaki
Design Directors
Christopher Blohm
Greg Murphy
William Hodge

AUDIO
Audio Director
Caesar Filori
Audio Production Director
Ken Kato
Sr. Sound Designer
Peter Comley
Sound Designer
Keith Sjoquist (ROMPUS RECORDINGS INC)

STORY AND USER EXPERIENCE
Writer
Joshua Ortega
Editors
Melanie Henry
Wynn Rankin (Volt)
Heidi Hendricks

USER RESEARCH
Nick Hillyer
Kevin Keeker

PRINT/WEB DESIGN
Design Lead
Dana Ludwig
Print Production
Chris Lassen
Rick Achberger (S&T Onsite)
Doug Startzel (The Lux Group)
Web Design Production
Chris Furniss (S&T Onsite)

TEST
Test Managers
Fred Norton
Daland Davis
Natahri Felton
Lead Software Development Engineers in Test (SDETs)
Project Test Lead
Chris Hind
Single Player Test Lead
Chris Henry
Multiplayer Test Lead
Diana Antczak
Software Development Engineer (SDE) Lead
J McBride
Software Test Engineers
Scott Sedlickas
Sajid Merchant
Nathan Clemens
Mike Yurka
Dan Bell
Tiffany Walsh
Scott Lindberg
Caitie McCaffrey
Rahsaan Shareef
Brad Catlin
Ferdinand Schober
Allyn Iwane (Excell Data Services)
Anthony Ervin (Volt)
John Holes (Excell)
Lou Huderski (Volt)
Brian Fetty (Excell)
Matthew Skirvin (Volt)
SDEs
Brant Schweigert
Matthew Call
Dan Price
Tim Woodbury (Excell)
Test Multiplayer Reserves
Reserve Team Leads
Craig Marshall
Mark McAllister
Joe Djorgee
TJ Duez
Reserves Testers
David Hoar (Excell)
Daniel Monroe (Volt)
Justin Ireland (Excell)
Kyle Jacobsen (Volt)
Nico LeBrun (Excell)
Raymond Estrada (Volt)
Tyler Wolfe (Excell)
William Hales (Volt)
Scott Shields (Volt)
Brandon McCurry (Volt)
Curtis Marmolejo (Excell)
Jack Moore (Volt)
James Brown (Excell)
Michael Bottemiller (Volt)
Brandt Massman (Volt)
Craig Prothman (Volt)
Jacob Weatherspoon (Excell)
John Thomas (Volt)
Michael Durkin (Volt)
Antonio Mora (Excell)
Eric Town (Excell)
Jeffrey Ankrum (Excell)
Jeffrey Brown (Excell)
Primo Pulanco (Excell)
Viet Pham (Volt)
Tim Daniels (Volt)
Ross Little (Excell)
David Foster (Volt)
Lewis Liaw (Excell)
Sarah Bowman (Volt)
Jesse del Rosario (Excell)
Ray Chow (Volt)
Chris Chappell (Excell)
Chris Mathews (Excell)
Matthew Nomura (Excell)
Nick Raines (Excell)
Shohn McCarter (Excell)
Shaun Martin (Volt)
Andrew Warthen (Volt)
Ja'min Wilmey (Excell)
Jeremy Silvis (Excell)
Dylan Power (Aditi)
Peter Tran (Volt)

BUSINESS DEVELOPMENT
Business Managers
Kevin Geisner
Brandon Morris
Ed Kalletta
Finance Manager
David Hampton

MARKETING
Global Group Product Manager
Dan Amdur
Global Product Manager
Guy Welch

PUBLIC RELATIONS
Global Public Relations Manager
Rob Semsey
Legal and Corporate Affairs
Don McGowan
Alan Bruggeman

LOCALIZATION
International Program Manager
Lief Thompson

MGS COMMUNITY WEB
Site Manager
Misty Thomas
Lead Developer
Sam Conn
Developers
Brick Baldwin
Kelly Stump
Bob Kruger (Excell)
Chris Barney (Siemens Business Services Inc)
Michael Reinhardt (VMC Consulting Corporation)
Laura Ryder (VMC Consulting Corporation)
Pavan Kurimilla (Insight Global)
Test
Arif Yayalar (Volt)
James O'Rourke (Insight Global)
Writer/Video Producer
Scott Kearney (The Lux Group)
Community Web Site Content Manager
Kelly Bell

GAMESIT
Program Managers
Michelle Cohen
Kyle Emtman
Database Engineer
Ken Adamson
Network
Robert Cornwall
Tavi Siochi
Support
Jeremy Hall
Peter Zorer (Hewlett-Packard)
Engineering
Tom Putnam
Scott Thomas
Gregory Shay (Hewlett-Packard)
Infrastructure
Nairn Walker
Dustin Sewell (Hewlett-Packard)
Justin Spiegelberg (Hewlett-Packard)

XNA LIVE SERVER
Lead Program Manager
Dave Templin
Program Managers
Steve Dolan
Benjamin Steenbock
Stephen Yong
Development Manager
Brian Spanton
Lead Developer
Raymond Arifianto
Hiroki Kobayashi
Developers
Daniel Berke
Ted Howard
Joel Wiljanen
Test Manager
Anibal Sousa
Test Lead
Randy Santossio
Testers
Isaias Formacio-Serna
Scott Grant
Malia Guerrero
Dustin Rector
Will Sheehan
Documentation Manager
Michael Stahl
Documentation
Andrew Graff (NW Connection Services)
Customer Support
Ronn Mercer

Special Thanks
Shane Kim, Mike Delman, Phil Spencer, Bonnie Ross Ziegler, Ken Lobb, Kevin Browne, Kudo Tsunoda, Matt Barlow, Charlotte Stuyvenberg, Greg B. Jones, David Shaw, Ben Cammarano, Ryan Wilkerson, Justin Korthof, Josh Atkins, Rich Wickham, Steve Schreck, Yasmine Nelson, Matt Whiting, Keith Cirillo, Guy Whitmore, Dana Fos, Matt Gradwohl, James Coliz, JoAnne Williams, Jason Graf, Jason Reiner, Michael Cahill, Craig Davison, Steve Beinner, Dan Cornelius, Eric Baca, Mike Stout, Jon Rooke, Jaime Limon Letcegui, Peter Suzdalev, Cees Lengers, Hans Reinarz, Hugo Velasco Blanco, Niklas Linden, Thomas Grasslober, Andrea Giolito, Tobias Egartner, Violeta Xanthouli, Merthan Kaleli, Aman Sangar, John Press, Andrew Jenkins, Tom Hunt, Felicia Lim, Alan Chou, Cary Chen, Anna Chow, Kay Kim, Sanjoy John, Eli Friedman, Taylor Smith, Tracy Sullivan, Justin Kirby, Aaron Elliott, Jamie Davies, Henry Liu, AKQA, T.A.G at McCann, Digital Domain, BLT, Mark Van Lommel, Natalie Edwards, Cliff Jin, Farm Saechou, Chrystina Elaine Woody, Craig A. Carlson, Cindy Tompkins, Jill Eppenberger, Christine Zhang, Jeff Sanborn, Martin Duggan, Pheng Pheng Chew, Jeff Baran, and the localization teams in Dublin, Japan, Korea, China, and Taiwan

Japanese Voice Actors

マーカス フェニックス	廣田 行生
ドミニク サンチャゴ	高階 俊嗣
デーモン ベアード	松田 健一郎
オーガスタス コール	大西 健晴
アーニャ ストラウド	湯屋 敦子
ビクター ホフマン	沢木 郁也
ベンジャミン カーマイン	桑原 敬一
タイアロア カリーソ	間宮 康弘
ディジー ウォーリン	中村 浩太郎
プレスコット議長	中村 秀利
ナイルズ サムソン	西村 知道
チャップス	大久保 利洋
マリア サンチャゴ	甲斐田 裕子
アダム フェニックス	長 克巳
ミラ	岡本 嘉子
スコージ	佐藤 晴男

サポート情報

■ お問い合わせ先

日本マイクロソフト株式会社
Xbox カスタマー サポート 0120-220-340
受付時間 10:00 ～ 18:00 (日、祝日を除く)
詳しくは次の URL をご覧ください。 http://www.xbox.com/jp/support/
※ご購入いただいたゲームが本取扱説明書にある通り機能しない場合は、上記にあるお問い合わせ先までご連絡ください。なお、ゲーム内容や攻略法に関するお問い合わせはご遠慮ください。

■ 聴覚や言語に障碍(しょうがい)がある方のための専用お問い合わせ窓口

聴覚や言語などに障碍をお持ちで、電話での会話が困難な方のために、ファックスでお問い合わせを受け付けております。
ファックス番号 : 0570 - 000 - 560

※この窓口は、聴覚や言語などに障碍をお持ちの方の専用窓口です。障碍をお持ちで電話での会話が困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしくお願いいたします。

■ ご注意

1. 安全のために本製品をご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みください。
2. 本製品は NTSC J が記載されている日本国内仕様の Xbox 360 本体のみでお使いいただけます。
3. 許諾を得ずに、複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。
4. 本製品に含まれる取扱説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。
5. 本製品の仕様、および取扱説明書に記載されている事柄は、将来予告なしに変更されることがあります。

マイクロソフトは、この取扱説明書に記載される内容に関し、特許、特許申請、商標、著作権、またはその他の無体財産権を有する場合があります。この取扱説明書は、マイクロソフトの書面による明示的な許諾がある場合を除き、これらの特許、商標、著作権またはその他の無体財産権に関する権利をお客様に許諾するものではありません。

DynaFont は、DynaLab Inc. の登録商標または商標です。

ここに記載された情報 (URL、インターネット・ウェブサイト関連を含む) は予告なく変更されることがあります。特に断りのない限り、ここに記載された企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事はフィクションであり、実在のいかなる企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事とは一切関係ありません。また、それらを意図したり推測させるものではありません。目的の如何に関わらずマイクロソフトコーポレーションの書面による許諾の無い限り、著作権法で保護された権利を制限することなく、いかなる部分も複製、検索システムへの保存及び紹介、並びにいかなる種類や手段による伝達 (電子的、版下作成、コピー複写、録画その他) をしてはいけません。

© 2009, Epic Games, Inc. All rights reserved. Epic, Epic Games, the Epic Games logo, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix, Unreal, and the Crimson Omen logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc., in the United States of America and elsewhere.

Microsoft、Microsoft Game Studios ロゴ、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴ、Windows、Windows Vistaは 米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です。

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.

zlib Copyright © 1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler

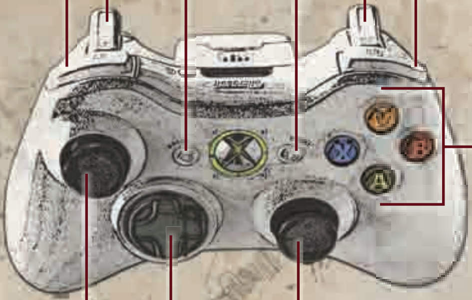
PhysX™ by NVIDIA. NVIDIA® and PhysX™ are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation in the U.S. and other countries. Copyright © 1997-2008 NVIDIA Corporation. All rights reserved. NVIDIA Corporation, 2701 San Tomas Expressway Santa Clara, CA 95050, USA.

本製品はドルビーラボラトリーズからの実施権に基づき製造されています。Dolby、ドルビー及びダブル D 記号は、ドルビーラボラトリーズの商標です。

その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。
落丁、乱丁はお取り替えいたします。

www.xbox.com/gearsofwar2/

Printed in Singapore



デフォルト設定

DOCUMENT NO.:
NO CHANGE IN CLASS
NAME: ジョナサン ハーパー
RANK: 軍曹

EPIC GAMES

Microsoft game studios

Part No. X15-77486-02